

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง " การนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ " ครั้งนี้ มีทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัย ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับ การเล่น อารมณ์ขัน และความบันเทิง
2. แนวคิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์

แนวคิดเกี่ยวกับ การเล่น อารมณ์ขัน และความบันเทิง

William Stephenson (1968) ได้เคยแสดงทัศนะไว้ใน The Play Theory of Mass Communication (1967) ว่า ในการดำเนินชีวิตของคนเรานั้น แบ่งได้เป็นสองส่วน คือ ส่วนที่เป็นสาระและส่วนที่ไม่เป็นสาระ ส่วนที่เป็นสาระ คือ ส่วนของการทำงาน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มุ่งให้เกิดประโยชน์ เช่น เพื่อผลิตสินค้า หรือบริการ หรือความคิด หรือเพื่อจุดประสงค์อื่น ๆ โดยปกติ คนเราไม่ชอบทำงานและเบื่อหน่าย เพราะงานสร้างความตึงเครียดให้กับชีวิต ซึ่งต่างจากส่วนที่ไม่เป็นสาระ คือ ส่วนของการเล่น ซึ่งเป็นส่วนที่ช่วยให้ความยุ่งยากต่าง ๆ ในชีวิตผ่อนคลายลง ทำให้ชีวิตดำรงอยู่ได้อย่างมีความสุข

การเล่นไม่ได้หยุดความสำคัญของตัวเองแต่เพียงเท่านั้น J. Huizinga ได้กล่าวไว้ว่า การเล่นเป็นรากฐานสำคัญของความเจริญรุ่งเรือง และเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง สปิริตหรือจิตวิญญาณในการเล่นสอนให้คนรู้จักการแข่งขัน ความซื่อสัตย์ ความอดทน ความเปลี่ยนแปลง หรือความไม่จริงยังยืน โชคชะตาที่มนุษย์ไม่อาจกำหนด และความโหดร้ายของธรรมชาติ ในขณะเดียวกัน Collin ก็ได้บอกไว้ว่า การเล่นเป็นเรื่องของความสมัครใจ ไม่มีใครบังคับ แต่ต้องอยู่ภายใต้กฎกติกาและระเบียบแบบแผนที่วางไว้ และที่สำคัญคือการเล่นเป็นความบันเทิงที่มีจุดจบไม่แน่นอน

นอกจาก J. Huizinga และ Collin แล้ว ยังมีนักวิชาการอีกหลายคนได้พยายามอธิบายความหมายของการเล่นไว้มากมาย เช่น การเล่นคือการหยุดพักสลับจาก การเล่นคือการสลับ

ความสนใจบางอย่างออกไปเพื่อสร้างความพึงพอใจให้กับตนเอง การเล่นไม่ใช่เรื่องจริงและไม่มีผลประโยชน์จึงไม่ต้องจริงจังกับมันมากนัก

ในขณะที่คนส่วนใหญ่เห็นว่า การเล่นคือการสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับชีวิต แต่ในขณะเดียวกัน การเล่นกลับมีคุณค่าและให้ประโยชน์มากกว่าที่คนทั่วไปคาดคิด

Elmer Mitchell and Bernard Mason ได้กล่าวไว้ว่า การเล่นและการแข่งขันทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ตลอดจนทักษะต่าง ๆ ฉะนั้น การเล่นจึงเป็นการเตรียมความพร้อมไว้พร้อมรับมือสำหรับการดำเนินชีวิตในสถานการณ์จริง คนที่ผ่านการเล่นและการแข่งขันบ่อย ๆ จะสามารถคิดได้เร็วกว่า คล่องแคล่วกว่า และมีความมั่นใจมากกว่า คนที่มีประสบการณ์ด้านการเล่นและการแข่งขันน้อย

Martin Shubick ก็ได้แสดงความคิดเห็นซึ่งสนับสนุนความคิดดังกล่าวเบื้องต้นเช่นเดียวกัน โดยเขากล่าวว่า คนในสังคม ไม่ว่าจะเป็นผู้นำทางอุตสาหกรรม นักกฎหมาย นักการเมือง ทหาร ครู ฯลฯ ต่างหยิบยกเอากฎกติกาและประสบการณ์จากการเล่นเพื่อความสนุกสนานในสมัยเด็ก ๆ มาประยุกต์เพื่อใช้ในการวางแผนกลยุทธ์ ไม่ว่าจะเป็นกลยุทธ์ด้านการขาย การโปรโมตสินค้า การบริหารจัดการ ตลอดจนการณรงค์และตอบโต้ด้วยวิธีต่าง ๆ เมื่อโตขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ที่จริงจังขึ้น

การเล่นในแต่ละชาติแต่ละวัฒนธรรมมักจะมีรูปแบบที่แตกต่างกันไป Caillois ได้แบ่งประเภทการเล่นออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ ๆ คือ การเล่นที่มีผู้แข่งขันตั้งแต่สองฝ่ายขึ้นไป (Agon) เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล วอลเลย์บอล เทนนิส , การเล่นที่มีการเสี่ยงโชค (Alea) เช่น ไพ่ ลูกเต๋า รูเล็ตท์ ลอตเตอรี่ , การเล่นที่เป็นการแสดงออก (Mimicry) และ การเล่นที่ทำให้ปวดเคียนเวียนเกล้า (Illinx) เช่น การหมุน การเหวี่ยง และการสวิง

นอกจากนี้ เขายังได้แบ่งวิธีการเล่นออกเป็น 3 ลักษณะ คือ Paideia เป็นการละเล่นแบบดั้งเดิมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความสนุกสนานหรือการเฉลิมฉลอง และเป็นการปลดปล่อยโดยปราศจากการควบคุม , Ludus เป็นการเล่นที่มีรูปแบบ มีกฎกติกาและระเบียบปฏิบัติ ต้องใช้ความอดทนและการพัฒนาทักษะฝีมือ และสุดท้าย Wan เป็นการเล่นที่มีลักษณะเฉพาะของชาวจีน

นอกจากการเล่น ซึ่งเป็น การปรับสมดุลให้กับชีวิต ทำให้ชีวิตผ่อนคลายและดำรงอยู่ได้อย่างมีความสุขแล้ว ยังพบว่ายังมีอีกสิ่งหนึ่งที่ช่วยปลดปล่อยความตึงเครียดให้กับชีวิต นั่นคือ อารมณ์ขัน

ทฤษฎีที่ใช้อธิบายการเกิดอารมณ์ขันของมนุษย์ที่ใช้ในปัจจุบันมีอยู่ 3 ทฤษฎี คือ

1. ทฤษฎีว่าด้วยการปลดปล่อย (Theories of Cathartic Release and Relieve)

ทฤษฎีนี้กล่าวถึงการปลดปล่อยพลังงานที่อัดอั้นอยู่ หลังจากการปลดปล่อยก่อให้เกิดความรื่นเริงขึ้นภายในจิตใจ อารมณ์ขันในทฤษฎีนี้เกิดจากการผ่อนคลายของพลังงาน อารมณ์ขันและการหัวเราะจะเป็นการปรับสมดุลให้กับร่างกายและจิตใจ

2. ทฤษฎีว่าด้วยอารมณ์ขันมีพื้นฐานมาจากความคิด (Intellect-Based Theories)

ทฤษฎีนี้อ้างว่าจิตใจของคนเราพยายามที่จะประนีประนอมระหว่างสองเหตุการณ์ภายนอกที่ขัดแย้งกันโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจโดยพยายามที่จะหาความสัมพันธ์ของทั้งสองสิ่ง เมื่อจิตใจสามารถทำสิ่งดังกล่าวได้สำเร็จจะเกิดความสนุกสนานและความพอใจขึ้นภายในจิตใจ

3. ทฤษฎีว่าด้วยอารมณ์ขันมีพื้นฐานมาจากอารมณ์ (Emotion-Based Theories)

ทฤษฎีนี้โยงอารมณ์เข้ากับอารมณ์ความรู้สึกทางร้าย ๆ ต่าง ๆ เช่น ความเป็นศัตรู ความก้าวร้าว การดูถูกเหยียดหยาม ความเหนือชั้นกว่า และความมุ่งร้าย อารมณ์ขันชนิดนี้เกิดขึ้นเมื่อได้เห็นผู้อื่นประสบเหตุการณ์ร้ายต่าง ๆ ทางด้านจิตใจและร่างกาย เช่น การถูกทำโทษ หรือ การได้รับความเจ็บปวด (พรพนทิพา : 2541)

เราอาจกล่าวได้ว่าทั้งการเล่นและอารมณ์ขัน เป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงที่เราพบได้ในชีวิตประจำวัน และด้วยเทคโนโลยีและความก้าวหน้าทางด้านการสื่อสารมวลชน ทำให้ความบันเทิงที่เราพบเห็นอยู่ทั่วไปถูกหยิบยกมานำเสนอทางโทรทัศน์ โดยมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่และเวลาที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างเป็นระบบ

William Stephenson (1967) ได้กล่าวไว้ว่า เนื้อหาสื่อเกือบทุกประเภทมักจะเกี่ยวข้องกับความบันเทิงอยู่เสมอ ความบันเทิงอาจเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญหรือไม่ได้ตั้งใจ เช่น การหัวเราะเยาะในความผิดพลาดของผู้อื่น แต่ความบันเทิงหรือไม่นับบันเทิงนั้นขึ้นอยู่กับปฏิกิริยาตอบรับของผู้ชมเป็นสำคัญ

บางครั้งความบันเทิงอาจจะเป็นที่รวมของพฤติกรรมพิเศษ ๆ และ พรสวรรค์ชั้นเลิศ ซึ่งทำให้คนดูรู้สึกอยากมีส่วนร่วม และรู้สึกสนุกสนานไปกับพฤติกรรมเหล่านั้น ลักษณะพิเศษของความบันเทิง ก็คือ พฤติกรรมที่ไม่อาจเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันของคนทั่วไป การร้อง เล่น เต้นรำ หรือเล่นตลก เป็นสิ่งที่คนทั่วไปสามารถสัมผัสได้ในชีวิตประจำวัน ใคร ๆ ก็ร้องเพลงได้ แต่ใครร้องก็ร้องได้ไม่เหมือน Senetra ใคร ๆ ก็เล่าเรื่องตลกได้แต่ก็ไม่ตลกเท่า Carson

อารมณ์ขันเป็นตัวอย่างที่ดีที่สุดในชีวิตประจำวันที่ถูกนำมาทำให้มีลักษณะ " พิเศษ " เช่น คำว่า " excuse me " ซึ่งเป็นคำกล่าวทั่วไป แต่เมื่อ สตีฟ มาร์ติน นำมาพูดเสียใหม่ โดยใช้ลีลาส่วนตัว โดยกล่าวว่า " Exxxcuuzz MEeee " มันช่างให้ความรู้สึกที่พิเศษและสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้ชมอย่างมากมาย

โดยสรุป ความบันเทิงในความคิดของ Stephenson ก็คือมุมมองที่เกิดจากการได้ดู และผู้ชมพอใจและเกิดความสนุกสนานกับสิ่งได้นั้น ความบันเทิงแต่ละประเภทจะมีลักษณะและกลยุทธ์ที่แตกต่างกันในเรื่องเวลา จังหวะ การลำดับ การแสดง อารมณ์ แสงสี การใช้ศัพท์ วิธีพูด และรายละเอียดปลีกย่อยอื่น ๆ ความบันเทิงจะมีบรรทัดฐานของมันอยู่ และจะมีลักษณะเฉพาะตัวที่ทำให้มันแตกต่างจากอย่างอื่น

Eric Barnown และ Catherine E. Kirkland (1992) ก็ได้เคยอธิบายเกี่ยวกับความบันเทิงไว้ว่า ความบันเทิง หมายถึง ความวุ่นวายอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง หรือ ความสนุกสนาน นิยามใหม่ของความบันเทิง คือ การเล่าเรื่อง การแสดง หรือประสบการณ์อื่น ๆ ซึ่งสามารถขายได้ และ ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่คนกลุ่มต่าง ๆ ความบันเทิงมักเป็นไปเพื่อประโยชน์ทางการค้ามากกว่าการให้ข้อมูลข่าวสาร การศึกษา การบำบัดรักษาโรค หรือประโยชน์อย่างอื่น ดังนั้น วัตถุประสงค์ที่แท้จริงของความบันเทิงจึงเน้นไปในเรื่องการค้า เพื่อขายความบันเทิงทางวัฒนธรรมมากกว่าอย่างอื่น แต่อย่างไรก็ตามนิยามของความบันเทิงอาจยังไม่

กระจ่างชัดนัก เพราะบางครั้งความบันเทิงก็ให้ข้อมูลที่เป็นแก่น มุมมองหรือทัศนคติเกี่ยวกับ ประเพณีนิยมที่สืบทอดต่อกันมาด้วย และนี่คือเหตุผลที่ว่า ทำไมนักวิเคราะห์บางคนถึงเรียก ความบันเทิงว่า "เป็นข้อมูลสำหรับผู้ที่ไม่ต้องการมองหาข้อมูล " ยิ่งไปกว่านั้น นักวิเคราะห์ยัง เล็งเห็นว่า ความบันเทิงคือพลังทางอุดมการณ์ที่ทรงอำนาจอันยิ่งใหญ่ในทุก ๆ สังคม

เนื่องจากไม่มีพิษภัยต่อสังคม ความบันเทิงจึงมีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังค่านิยมและ ความเชื่อ รวมทั้งสร้างสังคมให้กับเด็ก ๆ ผลกระทบที่เกิดจากความบันเทิงถึงแม้จะยังไม่มีหลัก ฐานยืนยันอย่างชัดเจน แต่ก็เป็นที่ยอมรับกันในหมู่คนดูว่าความบันเทิงมีอิทธิพล และอิทธิพลนี้ ได้ขยายวงกว้างขึ้นและเพิ่มขึ้นทุกขณะ

ในปัจจุบันจะพบว่า ความบันเทิงในยุคสมัยใหม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงไป ผู้ชมไม่ต้องไป แสวงหาความบันเทิงไกลบ้าน เพราะความบันเทิงต่างเดินมุ่งหน้าเข้าหาผู้ชมถึงในบ้านโดยผ่านจอ โทรทัศน์ เพียงนั่งอยู่หน้าจอ ผู้ชมก็สามารถแสวงหาความบันเทิงได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งข่าว สาร สารคดี ละคร รายการเพลงหรือมิวสิควีดีโอ หรือแม้แต่เกมโชว์

จากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของความบันเทิงที่ย้ายเข้าสู่จอโทรทัศน์ อาจทำให้อรรถรสที่ผู้ คนจะได้รับจากความบันเทิงแตกต่างไปจากเดิม เพราะแต่เดิมผู้ที่ต้องการแสวงหาความบันเทิง ต้องเป็นผู้ลงมือกระทำเองหรือเล่นเอง หรือไปดูคนอื่นเล่นสดถึงสถานที่ แต่ในปัจจุบันจะพบว่าผู้ เล่นกลายเป็นผู้ชม และจากการแสดงสดก็เปลี่ยนเป็นการบันทึกเทป ซึ่งมีกระบวนการในการแต่ง ตัดหรือเติมสีสันเพื่อสร้างบรรยากาศและเพิ่มความสุขสนานมากมาย

Selden ได้กล่าวไว้ว่า เสน่ห์ของการการดูคนอื่นเล่น ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกมหรือเล่น ละคร อยู่ที่ความตื่นเต้นเร้าใจที่ผู้ชมจะได้รับ ความตื่นเต้นเร้าใจนั้นอาจเกิดได้จาก 3 สาเหตุ

สาเหตุแรก คือ การเปลี่ยนแปลง (Change) Selden ได้อธิบายไว้ว่า ผู้ชมจะรู้สึกตื่น ตื่นเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างกะทันหันและมีพลัง ความตื่นเต้นที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงไม่ว่าจะเล็กหรือใหญ่ ไม่ว่าจะด้วยสัมผัสทางกายหรือทางใจ ล้วนแล้วแต่มีลักษณะเฉพาะที่ทำให้ผู้ ชมอยากติดตามและอยากรู้อะไรจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป ความตื่นเต้นที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงนี้มี ลักษณะที่สำคัญ 3 ประการ คือ ต้องมีวิกฤตหรือเหตุการณ์ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ต้องมีการคาดเดาถึงผลที่จะตามมา และต้องมีการคลี่คลาย

สาเหตุที่สองที่ทำให้เกิดความตื่นเต้น คือ การกระทำ (Action) การกระทำในที่นี้ หมายถึง การเคลื่อนไหว (Movement) การเคลื่อนไหวมีส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดการกระตุ้น หรือความตื่นเต้น สิ่งสำคัญที่สุดที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว ก็คือ ความท้าทาย ความตั้งใจ ความพยายามที่จะเอาชนะ และความพยายามไปให้ถึงจุดหมาย บางครั้งการไปถึงจุดหมายอาจเกิดได้ทันที แต่บางครั้งก็ต้องรอเวลาว่าจะรู้ผลว่าจะประสบความสำเร็จหรือล้มเหลว ยิ่งในสถานการณ์ที่ต้องฝ่าฟันอย่างยากลำบากกว่าจะถึงจุดหมาย แรงขับเคลื่อนที่กระตุ้นให้ผู้ชมอยากรู้ก็จะยิ่งมากตาม

สุดท้าย คือ ความรู้สึก (Feeling) Selden ได้กล่าวไว้ว่า ความรู้สึกของคนโดยทั่วไปมีอยู่ 3 ชั้น ชั้นแรกคือความรู้สึกสัมผัส เช่น รูป รส กลิ่น เสียง เมื่อเกิดความรู้สึกสัมผัส ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจ/ไม่พึงพอใจ ซึ่งเป็นความรู้สึกขั้นที่สอง ความรู้สึกขั้นนี้จะมีพลังมากกว่าชั้นแรก และทำให้ระบบอวัยวะภายในเกิดความสั่นไหว ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อร่างกาย และยังสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงลักษณะท่าทางและอากัปกริยา โดยปกติ คนจะรู้สึกไม่พึงพอใจเมื่อหิว กระจาย โดดเดี่ยว เศร้า ฯ ในขณะเดียวกันก็จะรู้สึกพึงพอใจเมื่ออยู่ดีกินดี สงบ และมีความสุข ชั้นสุดท้ายของความรู้สึก คือ อารมณ์ กล่าวคือ เมื่อความรู้สึกพึงพอใจ/ไม่พึงพอใจ มีพลังมาก ๆ ก็จะกลายเป็นอารมณ์ และอารมณ์นี้เองที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว และอาจทำให้ผู้ชมหัวเราะ ร้องไห้ หรือ กระโดด

โดยสรุปอาจกล่าวได้ว่า การเล่นและอารมณ์ขันเป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงที่พบได้ในชีวิตประจำวัน แต่ความบันเทิงในปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบไปจากเดิมเมื่อเกิดมีโทรทัศน์ขึ้น รายการเกมโชว์เป็นความบันเทิงทางโทรทัศน์ในอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้หยิบยกเอาการเล่นและอารมณ์ขันมาใช้เพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม ในขณะเดียวกันการเกิดเกมโชว์ก็ได้ทำให้สถานภาพของคนเปลี่ยนไป จากผู้เล่นกลายเป็นผู้ชม ซึ่งการชมผู้อื่นเล่นก็อาจได้รับอรรถรสทางด้านความบันเทิงซึ่งแตกต่างกัน

แนวคิดเกี่ยวกับการเล่น อารมณ์ขัน และความบันเทิง ที่ได้กล่าวมาทั้งหมดนี้ ได้ช่วยทำให้ผู้วิจัยเข้าใจความหมายของ “ความบันเทิง” ในรูปแบบที่เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น และยังทำให้ผู้วิจัยมั่นใจได้ว่า ความตื่นเต้นเร้าใจและอารมณ์ขัน เป็นส่วนสำคัญที่ผู้ผลิตนำมาใช้เพื่อสร้างความ

บันเทิงให้กับรายการเกมโชว์ แต่รูปแบบของความตื่นเต้นและกลยุทธ์ในการสร้างอารมณ์ขันในแต่ละรายการเกมโชว์จะมีอะไรบางอย่างนั้นเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยจะได้ศึกษาต่อไป

แนวคิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์

การเล่นเกมนั้นเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับมนุษย์มาโดยตลอด หากมองย้อนกลับไปในอดีต จะพบว่าแต่เดิมนั้นมนุษย์เราก็ค้นหาความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการละเล่นหน้ากองไฟ ซึ่งต่อมาได้เปลี่ยนรูปแบบมาเป็นการฟังรายการวิทยุ รูปแบบของรายการที่ให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมเกิดในทศวรรษที่ 20 และทะยานขึ้นสู่จุดสูงสุดเมื่อทศวรรษที่ 30 และ 40 ตัวอย่างรายการที่ประสบความสำเร็จในยุคนี้ เช่น Truth or Consequences , Information Please และ The 64,000-Dollar Question สำหรับของรางวัลในแต่ละรายการนั้นก็มักจะมีค่าพอประมาณ เช่น รายการ Dr. IQ (The Mental Banker) จะให้รางวัลแก่ผู้ตอบคำถามถูกต้อง 10 เหรียญ ส่วนผู้แพ้ก็จะได้รับลูกอมจากผู้สนับสนุนรายการเป็นการปลอบใจ

รูปแบบของรายการที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้กับรายการโทรทัศน์ซึ่งก็ประสบความสำเร็จไม่แพ้กัน

ในสหรัฐอเมริกา รายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ในยุคแรกนั้นอยู่ในรูปแบบของรายการแข่งขันตอบปัญหา (Quiz Show) ผู้แข่งขันซึ่งเป็นผู้มีความรู้หรือความเชี่ยวชาญต้องแข่งกันตอบคำถาม ซึ่งค่อนข้างยาก โดยจะได้รับเงินเป็นสิ่งตอบแทน ด้วยความยากของคำถามทำให้จำนวนเงินรางวัลเพิ่มสูงขึ้นในแต่ละอาทิตย์ รายการแข่งขันตอบปัญหาขึ้นสู่ความนิยมสูงสุดเมื่อประมาณปี 1959 และในปีเดียวกันนี้เองที่รายการเกมโชว์ได้สร้างความสั่นเทือนไปทั่วประเทศเมื่อถูกแฉว่าหลอกลวงคนดู FCC ได้สั่งให้ทำการสอบสวนและสภาคองเกรสได้ผ่านร่างกฎหมายเพื่อป้องกันไม่ให้เหตุการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นอีก

ในปัจจุบัน เกมโชว์ได้เปลี่ยนรูปแบบไป จุดเด่นของรายการอยู่ที่การขายความบันเทิงในช่วงเวลา 30 นาที ซึ่งเนื้อหาจะวนเวียนอยู่กับการสร้างความตลกขบขัน

ในขณะที่บางรายการเป็นการแข่งขันกันเองระหว่างผู้ร่วมแข่งขัน หรือเป็นการแข่งขันระหว่างผู้เข้าแข่งขันกับทางรายการ แต่ก็มีอีกหลายรายการที่เอาครอบครัวต่าง ๆ มาแข่งขันกัน บางรายการก็นำคู่บ่าวสาวมาทายใจกัน ด้วยคำถามเช่น ทายสิว่าสามีคุณอยากขึ้นไปนั่งบนผักชนิดไหนมากที่สุด (รายการ The Newlywed Game)

อย่างไรก็ดี เป็นที่สังเกตว่า เกมโชว์ในทศวรรษที่ 90 นี้ ไม่ค่อยประสบความสำเร็จเท่าที่ควร จนผู้สังเกตการณ์บางคนถึงกับทำนายว่ารายการประเภทนี้น่าจะหายไปจากจอโทรทัศน์ เพราะเกมโชว์เกือบทุกรายการมักจะไม่หนีกัน คือมีความคล้ายคลึงกันมาก บางคนก็คิดว่าอาจจะเป็นเพราะคนดูเริ่มเบื่อ และเพื่อเป็นการต่อต้านกระแสดังกล่าว ผู้ผลิตบางคนได้หันมาหาเกมโชว์ประเภทอินเตอร์แอคทีฟเพื่อให้คนทางบ้านมีส่วนร่วม มาร์ค กู๊ดสัน ซึ่งเป็นหนึ่งในผู้สร้างสรรครายการเกมโชว์ที่ประสบความสำเร็จคนหนึ่ง ได้เคยกล่าวว่า " ไม่มีทางที่รายการประเภทนี้จะถึงกาลอวสาน เกมโชว์จะยังคงอยู่ต่อไป และ ตลอดไป...." (Reed : 1992)

อย่างไรก็ตาม ได้มีนักคิดหลายคนพยายามแบ่งประเภทของรายการเกมโชว์ไว้ต่าง ๆ กันมากมาย ขึ้นอยู่กับว่าใครจะใช้เกณฑ์อะไรในการตัดสิน

Jefferson Graham ได้แบ่งประเภทและรูปแบบรายการเกมโชว์ไว้ในหนังสือ Come on Down ! The T.V. Game Show Book โดยใช้ลักษณะการเล่นเกมเป็นเกณฑ์ในการตัดสิน ซึ่งสามารถแบ่งประเภทของเกมที่ออกได้เป็น 9 ประเภท ดังนี้

1. Question and Answer เป็นเกมโชว์ที่มีลักษณะถามตอบ โดยพิธีกรจะเป็นผู้ถามคำถาม และผู้แข่งขันต้องแข่งกันตอบคำถามให้ถูกต้อง
2. Words เป็นเกมโชว์ที่มีลักษณะคล้ายเกมปริศนาอักษรไขว้ ซึ่งผู้แข่งขันต้องเติมตัวอักษรลงในคำ ๆ นั้นให้ถูกต้อง
3. Word Communication เป็นรายการที่พิธีกร หรือ บุคคลที่มีชื่อเสียงจะเป็นผู้บอกคำใบ้ของคำปริศนาให้กับผู้แข่งขันจากทางบ้าน ถ้าผู้แข่งขันสามารถทายปริศนาได้ถูกต้องก็ได้รับของรางวัลไป

4. Puzzle เป็นกระบวนการตอบคำถามเพื่อจะทายปริศนาที่ซ่อนไว้ให้ถูกต้อง
5. Panel เป็นเกมโชว์ที่ใช้ผู้แข่งขันที่เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงประมาณ 3-4 คน โดยผู้แข่งขันต้องจับคู่ หรือทายปริศนาของปรศนีย์ในเรื่องราวเกี่ยวกับความลับว่าใครเป็นเจ้าของความลับ หรือทายอาชีพ
6. People เกมโชว์ประเภทนี้จะเน้นเรื่องการจับคู่บุคคล ความสัมพันธ์ของบุคคล โดยรายการนี้จะใช้ผู้แข่งขันจากทางบ้าน
7. Stunts เป็นเกมโชว์ที่ผู้แข่งขัน บุคคลต่าง ๆ มาแสดงความสามารถพิเศษแบบแปลก ๆ เพื่อรับเงินหรือรางวัล
8. Gambling เป็นเกมโชว์ที่มีลักษณะของการพนันและเสี่ยงโชค ซึ่งผู้แข่งขันต้องตอบคำถามเบื้องต้นให้ถูกเสียก่อน จึงจะมีสิทธิ์เข้าไปชิงโชคในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การหมุนวงล้อ หรือ การทอดลูกเต๋า และการเปิดแผ่นป้าย
9. Charades เป็นเกมโชว์ที่ผู้เข้าแข่งขันจะต้องแบ่งออกเป็นทีม โดยจะต้องไปคำปริศนา ซึ่งอาจเป็นชื่อภาพยนตร์ หนังสือ หรือวลีต่าง ๆ และในการไปค่านั้นจะต้องไม่ใช้การพูด แต่จะเป็นการใช้ภาษาทางร่างกาย (อรนุช : 2538)

Richard A. Blum และ Richard D. Lindheim (1987) ได้แบ่งรายการเกมโชว์ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ เกมโชว์แบบหนักสมอง (Hard Game) และ เกมโชว์แบบเบาสมอง (Soft Game)

เกมโชว์แบบหนักสมอง (Hard Game) นั้น เป็นเกมโชว์ที่แสดงถึงความรู้ความสามารถของผู้เข้าแข่งขันส่วนผู้ชมทางบ้าน ส่วนผู้ชมทางบ้านก็มักจะเล่นเกมไปพร้อม ๆ กับผู้แข่งขันและมักจะพยายามหาคำตอบให้ได้ก่อนที่ผู้แข่งขันจะสามารถตอบได้ ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ก็เช่น The Price is Right , Name That Tune และ Jeopardy

ส่วนเกมโชว์แบบเบาสมอง (Soft Game) มักจะเป็นเกมที่เน้นความสนุกสนาน สร้างเสียงหัวเราะ โดยปกติผู้เข้าแข่งขันในรายการเกมประเภทนี้มักเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง ส่วนผู้ชมก็

มักจะไม่ได้คาดหวังสาระจากรายการประเภทนี้สักเท่าไร ตัวอย่างของรายการประเภทนี้ เช่น Hollywood Squares และ You Bet Your Life

John Fiske ได้นำเสนอ "การจัดลำดับของเกมโชว์ซึ่งมีการแข่งขันตอบปัญหา " ไว้อย่างน่าสนใจในหนังสือ Television Culture โดยชั้นบนสุดคือเกมโชว์ที่ต้องใช้ความรู้ระดับสูง เช่น The \$ 64,000 Question ลำดับต่อมาคือเกมที่ต้องอาศัยความรู้ในชีวิตประจำวัน เช่น The Price is Right และ Wheel of Fortune รองลงมา คือเกมที่ต้องอาศัยความรู้ทั่วไป และอันดับสุดท้าย คือเกมที่ต้องอาศัยความรู้เฉพาะบุคคลเกี่ยวกับบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เช่น The Newlywed Game

นอกจากนี้ Fiske ยังได้แบ่งเกมออกเป็น 2 ประเภท คือเกมแห่งการแบ่งแยกและเกมแห่งความร่วมมือร่วมใจ เกม เช่น Mastermind และ Trivial Pursuit เป็นตัวอย่างที่ดีของเกมแห่งการแบ่งแยก ผู้ชนะเลิศต้องแสดงความสามารถเพื่อเอาชนะผู้อื่น เกมประเภทนี้จะมีมูลค่าลับซับซ้อน เพราะผู้เล่นต้องมีชั้นเชิง แต่กระนั้นมันกลับได้รับการยอมรับว่าเป็นเกมที่มีคุณค่าทางสังคมและวัฒนธรรม ในทางตรงข้าม เกมแห่งความร่วมมือร่วมใจกลับถูกมองว่าเป็นเกมที่ไร้สาระ เพราะมันไม่ได้ให้ประโยชน์ในทางสังคมและวัฒนธรรม หน้าที่ยังเป็นการเล่นโดยเปล่าประโยชน์

The Newlywed Game และ Wheel of Fortune เป็นตัวอย่างของเกมแห่งความร่วมมือร่วมใจ ซึ่งผู้แข่งขันสามารถร่วมสนุกกับคู่แข่งกัน โชค ดวง และการกระจายบทบาท เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้แข่งขันมีสำนึกร่วมกันและร่วมมือร่วมใจกัน ซึ่งต่างจากเกมแห่งการแบ่งแยกที่ผู้แข่งขันมักจะเอาแต่ตัวเองและแข่งกันแบบตัวใครตัวมัน แต่เกมส่วนมากก็อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบจากเกมแบบชิงดีชิงเด่นมาเป็นเกมแห่งความร่วมมือร่วมใจ หรือเปลี่ยนจากเกมแห่งความร่วมมือร่วมใจไปเป็นเกมแห่งการชิงดีชิงเด่นได้ในที่สุด

นอกจากนี้ในแต่ละประเทศก็ยังมีเกมประเภทของรายการเกมโชว์ไว้ต่าง ๆ กัน เช่น ในสหรัฐอเมริกา ได้มีการแบ่งประเภทของเกมโดยดูจากผู้เข้าแข่งขัน โดยสามารถแบ่งรายการเกมโชว์ออกเป็น 4 ประเภท (Stasheff Edward , Bertz Rudy , 1975 : 32-36 อ้างถึงใน อรุณฯ สุตประเสริฐ , 2538 : 14) คือ

1. Panel of Expert เป็นเกมการแข่งขัน เช่น การทายภาพปริศนา ซึ่งผู้แข่งขันมักเป็นผู้เชี่ยวชาญทางสาขาวิชาชีพต่าง ๆ เช่น นักธุรกิจ หรือ นักหนังสือพิมพ์
2. Audience-Contestants เป็นเกมโชว์ที่ผู้แข่งขันมาจากที่บ้าน ซึ่งผู้แข่งขันจะถูกคัดเลือกจากทีมงานเพื่อให้ได้บุคคลที่กล้าแสดงออก มีความเชื่อมั่นในตนเอง ตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว และมีความสามารถทางด้านการพูด
3. Audience – Participation เป็นเกมโชว์ ซึ่งทางทีมงานได้คัดเลือกและติดต่อผู้ชมที่บ้านไว้ล่วงหน้า เพื่อให้มาออกรายการในฐานะที่เป็นบุคคลที่ทำความดี เสียสละ และช่วยเหลือผู้อื่น โดยพิธีกรจะมอบของรางวัลให้เพื่อเป็นการตอบแทนคุณงามความดีของบุคคลนั้น
4. Quiz เป็นรายการเกมโชว์ที่ผู้เข้าแข่งขันต้องมีความรู้รอบตัวมาก ซึ่งอาจเป็นผู้สมัครจากที่บ้านหรือเป็นผู้ที่ทางรายการหามา ผู้แข่งขันต้องตอบคำถามเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อค้นหาผู้ชนะและรับรางวัลไปในที่สุด เกมโชว์ประเภทนี้ไม่ค่อยประสบความสำเร็จเท่าที่ควรโดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงปี 1950-1960 แต่ได้มีการนำมาปรับปรุงและผลิตขึ้นใหม่ภายหลัง

ในประเทศอังกฤษ ก็ได้มีการแบ่งประเภทของรายการเกมโชว์ซึ่งแตกต่างกันไป โดยแบ่งรายการเกมโชว์ออกเป็น 3 ประเภท (Independent Broadcasting Authority, 1982 : 94-95 อ้างถึงใน อรรถช สุดประเสริฐ, 2538 : 15) คือ

1. Game of Chance เป็นเกมการแข่งขันที่อาศัยโชคและดวงเป็นหลัก ผู้แข่งขันไม่ต้องอาศัยทักษะอะไรมากนัก
2. Game of Skill เป็นเกมโชว์ที่ต้องอาศัยทักษะ ไหวพริบ ปฏิภาณ ความคล่องแคล่ว และความชำนาญ
3. Game of Knowledge เป็นเกมที่ผู้แข่งขันต้องแข่งขันหรือประลองกันกันทางสติปัญญา ส่วนใหญ่เป็นการแข่งขันตอบปัญหาความรู้ทั่วไป หรือความรู้ทางวิชาการ (อรรถช : 2538)

จากการศึกษาเรื่อง " การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ " อรุณช สุดประเสริฐ (2538) ได้จำแนกรายการเกมโชว์ในประเทศไทย ตามวิธีการเล่นและการใช้ความสามารถในการแข่งขัน โดยแยกออกได้เป็น 4 ประเภท คือ

1. เกมที่ใช้การวิเคราะห์อย่างมีหลักวิชาการและเหตุผล
2. เกมที่ต้องอาศัยการคาดเดาเพื่อให้ได้คำตอบ
3. เกมที่ต้องใช้ทักษะทางร่างกายในการแข่งขัน
4. เกมที่ใช้การเสี่ยงโชค

กาญจนา แก้วเทพ (2541) ได้กล่าวไว้ว่า รายการเกมโชว์แต่ละรายการจะมีองค์ประกอบรวมที่จะขาดเสียมิได้ 6 อย่าง ดังนี้

1. พิธีกร นอกจากจะมีหน้าที่ในการดำเนินรายการและควบคุมการแข่งขันให้เป็นไปตามกติกาแล้ว พิธีกรในรายการเกมโชว์ยังมีหน้าที่สร้างความบันเทิงให้กับรายการด้วย
2. ผู้แข่งขัน ทำหน้าที่เป็นผู้เล่นเกม ความสนุกของเกมส่วนหนึ่งเกิดจากการเล่นเกมของผู้แข่งขัน และแต่ละรายการจะมีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้แข่งขันที่แตกต่างกันไป
3. เกมการแข่งขัน เป็นเครื่องมือในการสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม ซึ่งแต่ละรายการจะมีรูปแบบการแข่งขันที่แตกต่างกันไป
4. ชิงรางวัล เป็นเครื่องหมายแสดงความแตกต่างระหว่างผู้แพ้และผู้ชนะ และยังเป็นแรงกระตุ้นอย่างหนึ่งให้ผู้แข่งขันพยายามและใช้ความสามารถของตนอย่างเต็มที่ และรางวัลยังมีส่วนทำให้ผู้ชมสนุกสนานและร่วมลุ้นไปกับผู้แข่งขัน
5. การมีส่วนร่วม ทำให้ผู้ชมรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของรายการ การมีส่วนร่วมมีหลายรูปแบบทั้งการร่วมเล่นเกมและร่วมชิงรางวัล
6. การจัดระบบกาลเทศะ (Organization of Time and Space) เป็นการคั่นเวลา เพื่อให้ผู้ชมและผู้แข่งขันรู้สึกผ่อนคลาย

แนวคิดเกี่ยวกับรายการเกมโชว์ ได้ช่วยทำให้ผู้วิจัยเห็นภาพของรายการเกมโชว์ในมุมมองและรายละเอียดที่กว้างขึ้นและมากขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการวิเคราะห์รายการเกมโชว์ในบทต่อ ๆ ไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พรทิพย์ ท้วมเรจรมย์ (2536) ได้ศึกษาเรื่อง " บทบาทของสื่อมวลชนเพื่อความบันเทิงต่อนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม " โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ทราบลักษณะการใช้สื่อมวลชน ความสำคัญและประโยชน์ที่ได้รับจากสื่อมวลชนและบทบาทของสื่อมวลชนเพื่อความบันเทิงที่มีต่อนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีลักษณะการใช้สื่อมวลชนทุกประเภทที่ศึกษา คือ หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ เทปเพลง การแสดงคอนเสิร์ต และภาพยนตร์ แต่นักศึกษาจะให้เวลากับสื่อวิทยุมากกว่าสื่อประเภทอื่น ๆ ส่วนการเลือกเนื้อหาจากสื่อมวลชนจะขึ้นอยู่กับความพอใจและความต้องการของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ ซึ่งความต้องการและความพอใจของนักศึกษา ก็คือความต้องการทางด้านอารมณ์ การผ่อนคลายความตึงเครียด และความต้องการได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อน มากกว่าความต้องการได้รับความรู้ที่จริงจัง ดังนั้น เนื้อหาที่นักศึกษาเลือกรับจากสื่อมวลชนมากที่สุด จึงเป็นรายการเพลง มิวสิควิดีโอ รายการบันเทิงกะบันเทิง และรายการเกมโชว์ ซึ่งโดยความจริงก็มีได้ให้ความสนใจกับเนื้อหาที่ได้รับมากเท่าใดนัก แต่จะให้ความสำคัญที่ตัวบุคคลคือผู้ดำเนินรายการ ผู้ร่วมรายการ และดารายอดนิยมมากกว่า และจะนำไปใช้ในการสร้างความสัมพันธ์ภายในกลุ่มเพื่อน

ส่วนบทบาทของสื่อมวลชนเพื่อความบันเทิงต่อนักศึกษามหาวิทยาลัยศรีปทุม พบว่า มีบทบาท 2 ประการ คือ บทบาทในการเปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบัน และบทบาทในการสร้างความเป็นปัจเจกบุคคลในการใช้สื่อมวลชนเพื่อความบันเทิง

งานวิจัยชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจถึงบทบาทของสื่อในฐานะที่เป็นผู้ให้ความบันเทิงได้ดียิ่งขึ้น ในปัจจุบันพบว่า สื่อโทรทัศน์ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างความบันเทิงมากเป็นอันดับ 1 ส่วนรายการที่ได้รับความนิยมมากที่สุด คือ รายการเพลง รายการภาพยนตร์และละคร รายการสารคดี และรายการเกมโชว์ สาเหตุที่ผู้ชมชอบดูรายการเกมนั้นเป็นเพราะชอบลุ้น ชอบความตื่นเต้น และสามารถทดสอบตัวเองไปด้วยในตัว

พินทุ์สุตา ยุทธบรรดล (2541) ได้ศึกษาเรื่อง " กระบวนการผลิตและนำเสนอข่าวบันเทิงทางโทรทัศน์ " โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการผลิตและการนำเสนอข่าวบันเทิงทางโทรทัศน์ โดยศึกษานโยบายในการดำเนินการผลิตรายการข่าวบันเทิง ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อรูปแบบและเนื้อหารายการข่าวบันเทิง และการแสดงออก ซึ่งบทบาทหน้าที่ของรายการข่าวบันเทิงทางโทรทัศน์ที่ออกอากาศทางช่อง 3 และ ช่อง 7

ผลการวิจัย พบว่า ทั้งช่อง 3 และ ช่อง 7 มีนโยบายให้ผลิตรายการข่าวบันเทิง เพื่อให้เกิดประโยชน์ในด้านการส่งเสริมรายการของสถานี การสนับสนุนด้านการตลาดอุตสาหกรรมบันเทิง รวมทั้งสร้างภาพพจน์ที่ดีให้แก่สถานี ผู้บริหาร นักร้อง บุคคลในวงการบันเทิง และดารานักแสดงในสังกัด โดยช่อง 3 ให้ฝ่ายผลิตเป็นผู้ผลิตรายการข่าวบันเทิง 3 รายการด้วยกัน คือ รายการสี่สັນบันเทิง ดุหนังฟังเพลง และแฉดวงบันเทิง ส่วนช่อง 7 ให้ฝ่ายข่าวและฝ่ายรายการผลิตรายการข่าวบันเทิง 2 รายการ คือ รายการสี่สັນบันเทิง และ อินไซด์บันเทิง

งานวิจัยชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงสัดส่วนในการนำเสนอรายการรายการบันเทิงของช่อง 3 และช่อง 7 ซึ่งพบว่ามีรายการเกมโชว์ที่ออกอากาศทางช่อง 3 และ ช่อง 7 คิดเป็นร้อยละ 18 และ 11 ของรายการทั้งหมด โดยช่อง 3 มีรายการเกมโชว์ทั้งสิ้น 11 รายการ จาก 6 บริษัทผู้ผลิต ส่วนช่อง 7 มีรายการเกมโชว์ทั้งสิ้น 3 รายการ จาก 3 บริษัทผู้ผลิต

นอกจากนี้ งานวิจัยชิ้นนี้ ยังทำให้ผู้วิจัยทราบถึงนโยบายตลอดจนโครงสร้างด้านการบริหารจัดการองค์กรของทั้งช่อง 3 และช่อง 7 ซึ่งอาจมีผลต่อการเพิ่มหรือลดของรายการเกมโชว์ในอีกทางหนึ่งด้วย

ศิริพงษ์ สุทธิโยธิน (2534) ได้ศึกษาเรื่อง " กลยุทธ์ในการนำเสนอรายการโทรทัศน์รูปแบบปกิณกะบันเทิง พ.ศ. 2532-2535 " โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะของรายการโทรทัศน์รูปแบบปกิณกะบันเทิงและกลยุทธ์ในการนำเสนอรายการ โดยศึกษาจากรายการโทรทัศน์ 3 รายการ คือ รายการสี่ทุ่มสแควร์ รายการจันทร์กระจิบ และรายการทไวไลท์โชว์

ผลการวิจัยพบว่า รายการปกิณกะบันเทิงมีลักษณะเป็นรายการที่มีความหลากหลายในเนื้อหาและวิธีการนำเสนอ โดยมุ่งให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมเป็นหลัก และมักจะทำให้ความสำคัญกับ

วิธีนำเสนอมากกว่าเนื้อหาสาระ สำหรับกลยุทธ์ในการนำเสนอด้านเนื้อหา พบว่า ทั้ง 3 รายการ มีขอบเขตและแนวเรื่องที่คล้ายคลึงกัน คือ เป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตและผลงานของบุคคลที่มีชื่อเสียง ในด้านวิธีนำเสนอ พบว่า รายการสี่ทুমสแควร์ใช้วิธีนำเสนอแบบบทเปิด (Improvisation) และใช้จินตนาการจากสถานการณ์จริง รายการจันทร์กระจิบ ค่อนข้างเคร่งครัดในบท เน้นคุณภาพในการผลิต ใช้การดำเนินเรื่องแบบละคร ส่วนรายการทไวไลท์โชว์ ใช้การนำเสนอแบบเปิดกว้างคล้ายรายการสี่ทুমสแควร์ แต่จะเน้นการนำเสนอเรื่องแปลกใหม่และท้าทายความรู้สึก จุดเด่นอยู่ที่การสัมภาษณ์แบบสืบเสาะความรู้ โดยพิธีกรจะใช้คำถามแบบถามตรง ถามนำ หลอกล่อ ยั่วชวน ตล่อมถาม และการถามแบบคาดไม่ถึง

งานวิจัยชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจขั้นตอนต่าง ๆ ในการผลิตรายการโทรทัศน์ได้ดียิ่งขึ้น และทำให้รู้จักกลยุทธ์ในการนำเสนอความบันเทิงของรายการปกิณกะ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเรื่องการนำเสนอความบันเทิงในรายการเกมโชว์ต่อไป

อรนุช สุดประเสริฐ (2538) ได้ศึกษาเรื่อง " การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ " โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประเภทและเนื้อหาของรายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ รวมทั้งความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อรายการ

ผลการวิจัยพบว่า รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ รายการที่เน้นสาระและความรู้เป็นหลัก รายการที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก และรายการที่เน้นทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิง จากการสอบถามทัศนคติของผู้ชม พบว่า ผู้ชมนิยมชมรายการคละกันไปทั้ง 3 ประเภท แต่ส่วนใหญ่ต้องการชมรายการที่ให้ทั้งสาระ ความรู้ และความบันเทิงควบคู่กันไป เพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่ารายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในปัจจุบัน สะท้อนให้เห็นค่านิยมของสังคมไทยทั้งในด้านบวกและด้านลบ แต่ลักษณะของค่านิยมด้านลบจะปรากฏอย่างเด่นชัด มากกว่าค่านิยมด้านบวก

งานวิจัยชิ้นนี้ ได้ปูพื้นฐานความเข้าใจ ให้ข้อมูล และทำให้ผู้วิจัยเห็นภาพรวมของรายการเกมโชว์ได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น เพราะได้ชี้ให้เห็นถึงเนื้อหา จุดขาย และรูปแบบของการแข่งขันที่ได้มีการนำเสนอในรายการเกมโชว์เมื่อ 5 ปีที่ผ่านมา